

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Mandalaherang I Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode permainan *clue and label* pada pelajaran IPS mengenai materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan dapat diambil kesimpulan pada tahap perencanaan, pelaksanaan dan tes hasil belajar sebagai berikut.

##### **a. Perencanaan pembelajaran**

Perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan meliputi perencanaan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi ajar, keruntunan materi ajar, pemilihan media pembelajaran, kesesuaian metode pembelajaran, kelengkapan langkah-langkah pembelajaran dengan metode permainan *clue and label*, mempersiapkan LKS, mempersiapkan alat evaluasi dan mempersiapkan alat untuk permainan *clue and label*.

Pada siklus I hasil yang diperoleh telah mencapai target yaitu 100%. Pada siklus II hasil yang diperoleh masih bertahan sampai dengan siklus III yang memperoleh hasil sangat baik dan dapat bertahan sampai kegiatan tindakan pembelajaran selesai.

Dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir terlihat perkembangan yang sangat baik. Perubahan yang terjadi terutama dalam kegiatan inti dan kegiatan akhir untuk setiap langkah yang membutuhkan perbaikan sudah dapat teratasi sehingga proses pembelajaran bisa tersampaikan dengan sangat baik.

##### **b. Pelaksanaan Pembelajaran**

Untuk tahap pelaksanaan terkait dengan hasil kinerja guru yang berdampak terhadap peningkatan aktivitas siswa. Hasil yang diperoleh dari kinerja guru terlihat dari pelaksanaan siklus I yang mendapat interpretasi yaitu 71,8% meningkat pada siklus II menjadi 92,3% dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 100%

Pada aktivitas siswa terjadi peningkatan untuk setiap tindakannya yaitu siswa yang memperoleh interpretasi baik sekali mencapai 39,1%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 78,3% dan di siklus III menjadi 87%.

Pada siklus I masih terlihat beberapa kekurangan terutama pada kegiatan pelaksanaan. Setelah melakukan refleksi pembelajaran, kemudian di siklus II peneliti memperbaiki kekurangan yang ada di siklus I seperti pada kegiatan inti dan akhir. Peneliti lebih memperhatikan kegiatan memperagakan siswa, memberi bimbingan dalam pengerjaan LKS. Namun masih terdapat kekurangan pada siklus II dan dilakukan refleksi untuk memperbaikinya di siklus III. Pembagian kelompok di siklus III peneliti telah mempersiapkan dengan mengelompokkan secara random.

#### c. Kepercayaan diri siswa

Nilai karakter percaya diri pada siswa kelas IV mengalami peningkatan, terlihat pada pembelajaran di siklus I siswa yang memenuhi indikator rasa percaya diri mencapai 39,1%, pada tindakan siklus II memperoleh 78,3%, dan di siklus III mendapatkan 87%.

Hasil dari kegiatan memperagakan ini memberikan dampak yang positif bagi perkembangan rasa percaya diri siswa seperti kegiatan tanya jawab serta kemampuan dalam menampilkan sesuatu yang menuntut keberanian dan mental siswa untuk tampil di depan kelas di hadapan orang banyak.

#### d. Pemahaman siswa

Dari hasil belajar yang diperoleh selama tindakan siklus I sampai III terdapat peningkatan terhadap pemahaman siswa pada materi tentang kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan terutama dalam hal membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang atau jasa. Hasil yang diperoleh pada tindakan siklus I sebesar 60,9%, pada tindakan siklus II meningkat menjadi 73,9%, dan pada tindakan siklus III meningkat kembali menjadi 82,6%.

Selama pembelajaran siswa memperoleh informasi dari kegiatan mengamati dan tanya jawab serta menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya untuk kemudian dikaitkan dengan materi pembelajaran sehingga dalam melaksanakan tes evaluasi dalam memberikan penjelasan dan

contoh siswa menjawab berdasarkan pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut

### 1. Bagi peneliti lanjutan

Untuk menerapkan metode permainan *clue and label* terlebih dahulu memberikan penjelasan terkait arti dari permainannya itu sendiri kemudian masuk ke dalam penjelasan mengenai langkah-langkah yang akan dilaksanakan. Dalam kegiatan permainan harus menerapkan peraturan yang tegas agar kondisi pembelajaran lebih kondusif.

### 2. Bagi guru

Peneliti mengharapkan untuk lebih meningkatkan kemampuan dalam menyampaikan pembelajaran baik dengan menggunakan metode, model atau media yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal.

### 3. Bagi sekolah

Peneliti berharap agar selalu meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan pembelajaran sehingga penanaman nilai karakter yang diinginkan dalam kurikulum 2013 dapat terlaksana dengan baik melalui kegiatan pembelajaran yang baik juga.